

Wenn das Spiel zur Arbeit wird ... Veränderungsprozesse im Erwachsenenspiel

Schmitz-Hüser, Anne

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schmitz-Hüser, A. (2007). Wenn das Spiel zur Arbeit wird ... Veränderungsprozesse im Erwachsenenspiel. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 31(4), 73-93. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-292339>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Anne Schmitz-Hüser

Wenn das Spiel zur Arbeit wird...

Veränderungsprozesse im Erwachsenenspiel

Das Spielverhalten – und -erleben verändert sich im Laufe der Entwicklung eines Menschen und steht in Abhängigkeit zu gesellschaftlichen Einflüssen. Dazu gehört im Besonderen die Stellung, Funktion und Organisation von Erwerbsarbeit, welche das Spielverhalten von Erwachsenen noch unmittelbarer prägt als das von Kindern. Spiel stellt einen Oberbegriff für unspezifische Handlungen mit spezifischen Erlebniskomponenten dar, die es erst einmal zu bestimmen gilt. Dabei bestehen fließende Übergänge zu Erlebnisaspekten der Erwerbsarbeit. Die Analyse eines Interviews mit einem Spieleautor zeigt schließlich, wie sich im Laufe einer persönlichen Entwicklung die üblichen Zuschreibungen und gesellschaftlichen Bewertungen von Spiel und Arbeit vertauschen können.

Schlüsselbegriffe: Spiel, Arbeit, Entfremdung

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Bedeutung von Spielen im Alltag von Erwachsenen mit einem besonderen Augenmerk auf der Beziehung bzw. Wechselwirkung von Spiel und Berufstätigkeit.

Das Erwachsenenspiel, in Abgrenzung zum Kinderspiel, interessiert an dieser Stelle aus verschiedenen Gründen: Neben für jeden von uns nachvollziehbaren Spielerfahrungen bzw. im Allgemeinen als Spiel bezeichneten Beschäftigungen (z. B. Brettspiele, Fußball, Mutter-Vater-Kind), äußert Spiel sich im Erwachsenenalter in einer noch unzähligeren Fülle an Handlungen wie Kunst schaffen oder musizieren (vgl. Oerter, 1993). Dies ist möglich, da Spielen durch keine spezifischen Handlungen gekennzeichnet ist und als Oberbegriff für verschiedene Aktivitäten verwendet wird (vgl. Keller, 1997, S. 63). Ferner scheint auch das Bedeutungsspektrum des Spiels zu wachsen, je älter der Spieler wird. Während das Kinderspiel primär mit dem Lernen von physischen, kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten in Verbindung gebracht wird, übernimmt das Spiel im Erwachsenenalter eine ganz andere Bandbreite an

übergeordneten Funktionen. Dazu gehört zum Beispiel die kompensatorische Funktion von Spiel gegenüber einseitiger Erwerbsarbeit (vgl. Groos, 1922). So wird Spiel auch definitorisch der Arbeit gerne gegenüber gestellt. Dieser Vergleich besitzt für das Erwachsenenalter eine ganz andere Relevanz als für das Kindesalter.

So ergibt sich für diesen Artikel die Frage nach der subjektiven Bedeutung, die das Spiel im Erwachsenenalter in einer vielfach entfremdeten Arbeitswelt hat, und nach dem Einfluss, den Entfremdungstendenzen wiederum auf das Spiel haben. Dabei soll hier keine Analyse des Entfremdungsbegriffs stattfinden, sondern vielmehr das Erleben von Spiel und Erwerbstätigkeit im Hier und Jetzt betrachtet werden. Diese Betrachtung geschieht am Beispiel eines Interviews, das im Rahmen einer Untersuchung zum subjektiven Erleben von Spielen im Erwachsenenalter durchgeführt wurde.

Das gedankliche Konzept von Spiel, das diesem Artikel zugrunde liegt, ist weit gefasst. Es beinhaltet kein spezielles Spiel, sondern das Spielerlebnis im Allgemeinen. In der Regel wird Spielen unter seinem Handlungsaspekt betrachtet (vgl. Heckhausen, 1978; Oerter, 1993) und als eine psychische oder physische Tätigkeit von Menschen oder Tieren beschrieben (vgl. Dorsch, 2004; Fröhlich, 1998). Es wird, wie bereits erwähnt, als Oberbegriff für verschiedene Handlungen gebraucht und ist nicht durch typische Aktionen gekennzeichnet (vgl. Keller, 1997, S. 63). Bei den verschiedenen Tätigkeiten, die als Spiel wahrgenommen oder beschrieben werden, kann man jedoch gemeinsame Eigenschaften und im Besonderen ähnliche Erlebnisqualitäten ausmachen. Somit hilft das Einbeziehen der Erlebnisebene, Spielen gegenüber anderen Tätigkeiten abzugrenzen. Die Bedeutung der Erlebnisebene verdeutlicht sich in den Worten des Hegelschülers Julius Schaller (1861, S. 6). Er beschreibt, dass Spielen von einer ganz bestimmten psychischen Einstellung abhängt. Spielen sei ein »eigenthümlicher Gemüthszustand«, der in einer »besonderen Thätigkeit zur äußeren Erscheinung« komme. Diese Einstellung bedinge den Grad der »Spielhaftigkeit« der Aktivität (Scheuerl, 1994, S. 102). Eine Tätigkeit, die nach Spielen aussehe, aber der die entsprechen-

de Einstellung fehle, sei kein Spiel (vgl. Schaller, 1861, S. 6). Spiel ist demnach, was als Spiel erlebt wird.

In Anlehnung an den Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl (1975, 1994) kann man sechs Eigenschaften oder Erlebnismomente bestimmen, die das Spielerleben auszeichnen (können).

Als erstes und wohl wichtigstes Merkmal, nennt Scheuerl die Freiheit des Spiels. Spiel findet freiwillig, ohne Zwang und primär zum Selbstzweck statt (autotelisch). Die Zweckfreiheit des Spiels ist im Besonderen eine Abgrenzung gegenüber dem »fremdzwecklichen und instrumentellen Handeln [...] der (kapitalistischen) Arbeit« (Stepina, 2005). Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga formuliert dieses Verhältnis in seinem viel zitierten Buch *Homo Ludens*, indem er sagt, dass Spielen »eine freie Handlung [ist ...] an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird« (1991, S. 22).

Die Zweckfreiheit des Spiels widerspricht dabei nicht seinen von außen zugewiesenen, übergeordneten Funktionen, wie der Übungsfunktion des Kinderspiels (vgl. Groos, 1922; Elkonin, 1980), dem Erholungsaspekt des Spiels (vgl. Groos, 1922), Freuds Konfliktbewältigungs- und Wunscherfüllungstheorie des Kinderspiels in *Jenseits des Lustprinzips* von 1920, der Sozialisationstheorie von Sutton-Smith (1975, 1978) oder dem Daseins-Ergänzungs-Gedanken, wiederum von Groos (1922), um einige wichtige zu nennen.

Nach der Zweckfreiheit beschreibt Scheuerl (1994) als zweites Merkmal die ständigen Wiederholungen im Spiel bzw. des Spiels. Die Spannung des Spiels will beibehalten, nicht abgebaut werden, wie bei anderen Bedürfnissen, wie Hunger, bei dem man etwas isst, damit dieses Bedürfnis befriedigt ist.

Drittens konstituiert sich Spiel durch seine Regeln und bildet so eine eigene Realität (Als-ob-Welt). Spiel besitzt eine besondere Ästhetik, die von der Materie oder objektiven Gegebenheiten abgehoben ist und nur beim Spieler oder Beobachter entstehen kann, und findet in einem Spannungsverhältnis sich gegenüberstehender Kräfte im Hier und Jetzt statt. Chateau schreibt zu letzterem Moment: »Der spielerische Genuss ist augenblicklich« (1969, S. 14).

Das Spiel im Erwachsenenalter

In seinen frühen Lebensjahren kennt das Kind noch keinen Unterschied zwischen Spiel und anderen Betätigungen (vgl. Heckhausen, 1978, S. 151). Erst mit Eintritt in die Schule lernen Kinder, so Schaller (1861, S. 18ff.), zwischen Spiel – bei ihm verstanden als selbstbestimmte, zweckfreie Sphäre – und Ernst – als Unterordnung unter eine objektive, allgemeine geistige Gewalt – zu differenzieren. Benesch (1980, S. 15) schreibt, dass mit zunehmendem Alter der quantitative Anteil der Lebensaufgaben, die nicht mehr spielerisch zu nennende Leistungen abfordern, wie Schule, Beruf oder Familie, steige. Gleichzeitig nehme das freie Spiel ab. Im Vergleich zum Kindesalter wird der zeitliche Raum, den das Spiel einnimmt, also weniger. Buytendijk erklärt diese Veränderung durch die »Fixierung des Tuns an Arbeitsaufgabe und Sorgen, in einer Bindung an das Ideelle, Abstrakte« (1933, S. 51).

Arbeit und Spiel im Vergleich

Als Hauptdifferenzierungsmerkmal zwischen Spiel und Arbeit (als Begriff der Arbeitsgesellschaft) wird in wissenschaftlichen Abhandlungen, wie der Dissertation *Arbeiten und Spielen am Arbeitsplatz* von Keller (1997), der Zweck beschrieben. Arbeit ist nach den Kriterien unserer Arbeitsgesellschaft für das Leben des Einzelnen oder der Gesellschaft nützlich. Arbeit ist produktiv und verändert ständig seine Umwelt. Sie dient einem Zweck. Spiel dagegen ist im Ursprung zweckfrei bzw. dient dem Selbstzweck.

Arbeit und Spiel sind aber nicht nur gegensätzlich, ihnen ist auch vieles gemein. Genau wie Spiel, so impliziert der Begriff Arbeit keine konkreten Handlungen (vgl. Keller, 1997, S. 63). Auch Arbeit stellt eine Kategorie von Tätigkeiten ohne objektive, phänomenologische Charakteristika dar. Deshalb ist die allgemeine Verbindung von Arbeit mit Ernst und Konzentration und die von Spiel mit Heiterkeit und Leichtigkeit kein gültiges Unterscheidungskriterium. Beides, betont Schaller (1861), kann mit Ernst und Mühe oder mit Freude und Heiterkeit begangen werden. Die

Arbeit unterscheidet sich vom Spiel »durch die zugrunde liegende Zielsetzung, durch die vorausliegende ›Kopfarbeit‹ der Identifikation«, so Guggenberger (1988, S. 53). Arbeit kann also zu einer spielähnlichen Erfahrung werden, wie Csikszentmihalyi (2000) im Rahmen seines *flow*-Konzeptes festgestellt hat.

Der Erziehungswissenschaftler Sergius Hessen (1975) sieht in erfüllender Arbeit, in intrinsisch motivierter Arbeit sogar die Vereinigung der Merkmale von Spiel und von Arbeit (im Sinne einer Pflicht). Ist Spiel allerdings wie Arbeit, so handelt es sich nicht mehr um Spiel, sondern nur noch um Arbeit (vgl. Keller, 1997, S. 68). Spiel kann also zu Arbeit werden, so wie Arbeit in Spiel umschlagen kann. Die Möglichkeit des Erlebens von Arbeit als Spiel hängt dabei unter anderem von der Größe der Handlungsfreiheit in der Arbeitstätigkeit ab (vgl. ebd.). Folglich findet man spielähnliche Erfahrungen im Beruf häufiger unter Selbstständigen oder Inhabern von Führungspositionen (vgl. Heller, 1994, S. 7).

Arbeit und Spiel stehen nicht zuletzt in einem interdependenten Verhältnis. So schafft Arbeit ein Bedürfnis nach Spiel, was sich zum Beispiel darin zeigt, dass in der Fachliteratur die kompensatorische Funktion des Spiels betont wird, z. B. wenn Groos (1922) Spiel als Möglichkeit zur Erholung von der Arbeit (bzw. Schule) bzw. Ergänzung zum Arbeitsleben beschreibt. Ferner verschafft Arbeit dem Menschen die nötige Freiheit, um zu spielen, da durch sie die eigene Existenz bzw. die der Familie gesichert wird (vgl. Buytendijk, 1933, S. 55; Keller, 1997, S. 74). Wie Arbeit ist auch Spiel nicht unabhängig von gesellschaftlichen Entwicklungen. Dies ist besonders beachtenswert da Spiel gerne positiv mit ganzheitlichem, ursprünglichem Erleben verbunden, Arbeit hingegen negativ konnotiert und als fremdbestimmtes, durch gesellschaftliche Strukturen entfremdendes Tun gesehen wird. So ist Spiel als Gegenstück zur Erwerbsarbeit ein Produkt einer Arbeitsgesellschaft und damit ebenso entfremdet vom ›Urspiel‹ wie unsere industrialisierte Erwerbsarbeit von der reinen Vergegenständlichung (vgl. Marx in Zurek, 2007). Stepina schreibt dazu in seiner Kritik an der konservativen Schiller-Rezeption:

Nun ist aber das Spiel in einer kapitalistischen Gesellschaft selten Ausdruck innerster Wahrheit und Identität, sondern Ware, die es – am Besten passiv – zu konsumieren gilt. Spiel und Spaß stehen in unserer Gesellschaft im Zeichen eines konsumierenden Spiel- und Freizeitverhaltens: Das Spiel als Ausdruck einer Freizeitkultur ist schon längst in den kapitalistischen Verwertungszusammenhang von Geld und Event-Urlaub eingegliedert. Es ist also keine – wie auch immer geartete – ›Seinsfeier des Menschen‹ (Gadamer, Heidegger), sondern der unfreiwillig ironische Ausdruck einer Leistungsgesellschaft, in der selbst die Freizeit nach Parametern der Arbeit gemessen wird (Nutzen-Kostenrechnung: maximaler Spaß zu minimalem Geldaufwand usw.) (2005).

Im Folgenden sollen nun Ausschnitte aus dem Interview mit Holger P.¹ exemplarisch darauf hin betrachtet werden, welche Funktion Spielen in seinem Alltag und in Bezug auf seine Berufstätigkeit einnimmt und in wie fern sich Spiel und Arbeit durch das jeweilige andere bedingen bzw. verändern.

Holger P. ist Mitte dreißig und selbstständiger Spieleautor. Er spielt im Schnitt zweimal die Woche Brett- und Kartenspiele mit Freunden oder anderen Vielspielern, beschäftigt sich aber durch seinen Beruf jeden Tag mit Spiel.

H.P.: Mir persönlich behagt am liebsten die Definition, dass Spiel im Gegensatz zur Arbeit steht. Also das Spiel ähm .. der Johan Huizinga hat was sehr wichtiges darüber geschrieben in seinem *Homo Ludens*, dass er sagt halt, Spiel ist ne Tätigkeit, die ihre Befriedigung in sich selbst findet. Das es die .. und die auch keine Auswirkung aufs übrige Leben hat und dann eben wenn sie vorbei ist, ist sie vorbei und hat auch keine .. keine Nachwirkung außer jetzt vielleicht irgendwie undeutlich etwas gelernt hat oder so was, aber es hat kein, ja, kein ökologischen, ökonomischen, oder gesellschaftlichen, sozial .. wie auch immer relevanten Part, dass danach irgendetwas anders ist. [...]

Also Arbeit ist so was .. ich setz mich, also unter dem normalen Ansatz des Angestelltenseins oder des Arbeiterseins, jetzt also nicht die selbständige Arbeit, sondern die, die eben der Großteil der Bevölkerung macht, wenn sie arbeitet. Du gehst dahin, hast nen festen Arbeitsbeginn, musst da sein, kannst nicht jeder Zeit gehen, wenn Du möchtest. Und .. dann ist irgendwann fällt der Hammer und dann gehst Du nach Hause und lässt es zurück, äh und es dient gleichzeitig zu deinem Broterwerb, und ein Spiel ist einfach so, hab ich nun Lust zu oder nicht, verabrede ich mich mit Leuten, spiel das und könnte theoretisch das Spiel auch jeder Zeit abbrechen. Also ich..ich kann frei entscheiden..also wenn ich das über nen Spieleabend wäre, ist meistens nicht innerhalb eines Spiels passiert, kann ich mir überlegen »Ach«, um zehn Uhr sag ich mir »Ach, heute ist mir genug«. Ich geh einfach. Oder man spielt eben bis eins, also das ist ne .. ist von der Zeitverwaltung ein ganz anderes Gefühl.

Für Holger ist Spielen das Gegenteil von Arbeit und zeichnet sich durch seine Zweckfreiheit aus. Am Ende des Spiels gibt es kein Ergebnis oder Produkt, das über das Spiel hinaus verändernde, gesellschaftliche Relevanz besitzt. Holger deutet als Beispiel an, dass man im Spiel etwas lernen kann, wodurch zunächst eine innerpsychische Veränderung stattfindet. Letztlich kann auch dieser Neuerwerb an Wissen oder Kenntnissen bedeutsam werden. Dies ist aber nicht das Ziel des Spiels.

Im Gegensatz zur (nicht selbstständigen) Arbeit, spielt man, so Holger, freiwillig und kann sich sein Spielen zeitlich selber einteilen. Spiel kann nach dem Lustprinzip der Spieler aufgenommen und abgebrochen werden. Freie Zeitkontrolle und Zwanglosigkeit grenzen für ihn Spiel von der Arbeit ab. Spiel dient dem Lustgewinn, Arbeit dem Broterwerb. Da eine beschränkte Zeitverwaltung Holgers Angaben nach lediglich für die Arbeit des Angestellten gilt, ist seine selbstständige Arbeit als Spieleautor folglich dem Spielen beinahe gleich. Holger sucht die Freiheit des Spiels auch in seiner Arbeit. Tatsächlich findet für Holger zwischen seinem Spielen und seiner Arbeit eine Vermischung statt, die nicht span-

nungsfrei an ihm vorüber geht, wie in späteren Textpassagen deutlich werden wird.

A.S.: Gibt es denn für dich nen Unterschied zwischen Kindern, die spielen und Erwachsenen die spielen?

H.P.: (zögerlich) Ja. ... Also ich sehe da einen deutlichen Unterschied, was die ... also je jünger die Kinder sind, desto variabler wird mit dem Regelwerk umgegangen. Also ich glaube, dass Erwachsene eher dazu neigen regelfanatischer zu werden. Also das .. das Kinder so .. mitten im Spiel die Regeln ändern, weil sie meinen, ist halt lustiger oder so was. Und versuch das mal irgendjemand, der auf nem Skatturnier sitzt zu erklären, dass plötzlich die Regeln sich ändern. Das kann man sich einfach gar nicht vorstellen. Und äh ... das ist so, .. das was eben passiert, ne .. Also wenn man irgendwie ein komplexes Regelverständnis hat als Erwachsener und das auch mehr wahrnimmt .. dann ist man ja auch durchaus, lässt man sich ja auf dieses Regelwerk ein, weil es ja eben freiwillig ist und akzeptiert es für die Dauer des Spiels als das geltende Gesetz. Und dann will man aber auch, sozusagen eine Planungssicherheit haben. Also weil man eben auch .. [mehrere Worte undeutlich] .. weil man als Erwachsener viel .. weiter vorausschaut, wenn man spielt. Also was weiß ich, wenn ich mich an ein Spiel setzt, denk ich schon ans Spielende, wie .. wie .. wie manage ich das, dass das Spielende dann so läuft, dass es mir zu Gute kommt.

Der offensichtliche Unterschied den Holger zwischen dem Kinder- und dem Erwachsenenspiel beschreibt, ist der Ernst. Ernst zu nehmen sind die Spielregeln, der Spielausgang und der Spieler selber. Eine flexible Umgestaltung der Spielregeln, weil sie lustiger sein könnten, ist für Holger im Spielprozess schwer möglich. Er sieht den erwachsenen Spieler als tendenziell »regelfanatisch«. Das kognitive Vermögen für komplexe Regeln führt zu einer rigiden Obsession für festgelegte Bestimmungen, die der Spieler freiwillig als »geltendes Gesetz« akzeptiert. Nicht einmal von Mitsprache ist die Rede. Der erwachsene Spieler zeigt sich als gesetz-

treuer Bürger. Im Gegenzug erhält er Recht und Ordnung. Er bekommt »Planungssicherheit«. Holger selber denkt bei Beginn des Spiels schon an dessen Ausgang, den er zu seinen Gunsten beeinflussen möchte. Er spielt ziel- und gewinnorientiert, die Zweckfreiheit des Spiels ist verloren. Es gilt nicht den Prozess, das Spielerleben im Hier und Jetzt zu genießen, sondern vorausschauend das richtige Ende herbeizuführen, zu planen. Dafür muss er sich darauf verlassen können, dass sich während des Spiels keine Bedingungen ändern, die seine Absichten unerwartet durchkreuzen könnten. Dieses Spielverhalten und -erleben erinnert an die Lebenskonzepte unserer industrialisierten, technologisierten Gesellschaft, in der versucht wird, Entwicklungen und Lebenswege über Jahre im Voraus zu bestimmen und sich gegen alle unvorhergesehenen Geschehnisse, selbst den Tod, zu versichern. Das Verständnis von Spiel, das Holger hier aufzeigt, ist umso interessanter vor dem Hintergrund seiner eigenen Person. Als selbständiger Spieleautor ohne abgeschlossene Ausbildung hat er sich in der Wahl seines Lebensweges, zumindest beruflich, gegen allzu viel Sicherheit und Konventionen verwehrt. Auf die Frage ob Holger in seiner Arbeit spielen kann, antwortet er:

H.P.: Wie das für meine Arbeit ist, .. das ist schwer zu sagen, es ist..es ist ja .. solange ich Na ja, bei meiner Arbeit kann ich ja mich hinsetzen und in dem Moment wo ich dran arbeite ähm .. ist das Spiel nicht das Spielen, sondern das Spiel als System. Als Gebilde, das ne Interaktion zwischen Spielern zulässt und also, ne, also im Prinzip ist es .. ist das Spiel .. es liegt sozusagen als Maschine auf dem Tisch und es gibt halt mehrere Zugangs .. portale zu dieser Maschine, wo verschiedene Leute, verschiedene Hebel stellen können. [...] Wenn ich n Spiel erfinde, dann wird ich .. setz ich mich ja mit irgendwas hin, bastel was, und da kann es ja durchaus sein, dass ich dann .. sofort was änder, .. also sozusagen, also ich .. nicht wenn ich mit andern spiele, sondern wenn ich gegen mich selbst spiele, das mach ich auch .. undeutlich Sachen aufbaue und das gegen mich selbst durchteste. Da kann es eben sein, dass ich nach zwei Spielzügen sage »Ok, das und das

bringt nichts, das ändere ich«, und dann muss man wieder sofort auf Null stellen, und dann wieder .. wieder anfangen und immer wieder anfangen. Je mehr ich das merke, umso mehr komme ich zum Spielende. Also je .. je länger ich dran teste, desto häufiger .. das ist dann immer so'n .. so'n .. so'n Glücksgefühl, wenn ich dann mal undeutlich Spiel, das teste, gegen mich selbst spiele und auch mal am Ende ankomme, also das mal zu Ende gespielt habe, weil das bedeutet schon, dass es zumindest spielbar ist. Weil alles was vorher ist, war ja immer abgebrochen. Und ähm dann ist es so ne Zwitterhaft .. Zwitterhaftigkeit, wenn ich ein .. das Spiel mit .. andern Leuten teste. Weil, die, für die ist das Spiel, für mich ist es Arbeit. Ne angenehme Form der Arbeit, aber es ist auch Arbeit, aber das kann ja auch angenehm sein. Muss ja nicht immer undeutliches Murmeln weitgehendes Vorurteil. Äh ... aber ich merke, dass ich .. dass das Spiel dann fertig ist, wenn ich es spiele.

A.S.: Ok, also, da .. da vermischt sich also ne Menge.

H.P.: Da mi .. in dem Moment vermischt sich ne Menge, natürlich. Weil ich setz mich hin und erfinde das Spiel und merke, dass ich an einigen .. Also wenn ich merke, dass ich selber ruhiger werde und mich mehr auf das Spiel einlassen kann und nicht mehr über das Spiel nachdenke, sondern über mein Spielen nachdenke, dann äh ... kann ich das Spiel loslassen und das Spiel auch als Spiel wahrnehmen und nicht mehr als äh Arbeitsprojekt.

Wenn Holger im Begriff ist, ein Spiel zu entwickeln, sagt er, sei »das Spiel nicht das Spielen, sondern das Spiel als System«. Was er macht, ist, wie er sagt, einen Mechanismus zusammenzuknüpfen. Er baut ein Spiel nicht von der Erlebniswarte, sondern von einer mathematischen Seite her auf. Als Mathematiker (ehemaliger Mathematikstudent) ist ihm ein solches Denken nicht fremd, ein Spiel als System oder Maschine zu betrachten ist allerdings entfremdet. Ein Spiel lebt nicht davon, dass man es von oben betrachtet, sondern, dass man sich von seinem schönen Schein, wie Scheuerl in Bezug auf Schiller sagt, einfangen lässt, seiner unendlichen,

frei schwingenden Bewegung nachgibt (vgl. Scheuerl, 1975, 1994). Auch Holger empfindet dies grundsätzlich als wesentlichen Teil des Spielerlebens, er spricht an verschiedenen Stellen vom Zauber des Spiels (»und es stellte sich nicht dieser, ja dieser Zauber ein, diese Magie, die so ein Spiel auch ausmacht«).

Die Vermischung von Spiel und Arbeit, die in seiner Tätigkeit als Spieleautor stattfindet, birgt für Holger wie bereits erwähnt einen Konflikt. Dieser wird im Text unter anderem in dem Moment erfahrbar, in dem er davon spricht, wie zwitterhaft er die Situation erlebt, in der er ein neues Spiel mit anderen testet. Für ihn ist dieser Moment Arbeit und für die anderen ein Spiel. Er sitzt in dieser Konstellation dem Zauber und der Leichtigkeit gegenüber, die er selber in dieser Situation nicht verspüren kann. Das Spiel ist zum »Produkt« geworden, es hat Auswirkungen auf das übrige Leben. Auch wenn Holger nicht primär des Geldes wegen Spieleautor geworden ist, so verdient er damit dennoch seinen Lebensunterhalt. Geld, so sagt Holger zu Beginn des Interviews, sei allerdings ein Punkt, an dem für ihn Spiel aufhört (»Aber dann ist da ja die Grenze schw .. äh, sehr schwimmend, wenn's um Geld geht. Und ich finde, da hört für mich auch Spiel auf. Also da, da ist diese, diese Leichtigkeit, die mit Spiel einhergeht, weg«).

Im Gegenzug für die »Entweihung« des Spiels, gewinnt Holger eine befriedigende, auch intrinsisch motivierte Berufstätigkeit, in der sich viele Merkmale von Spiel und von Arbeit vereinigen, wie Sergius Hessen (1975) es typischer Weise für erfüllender Arbeit beschreibt. Holger bezeichnet seine Arbeit als angenehme Tätigkeit, als kreativen Akt mit vielen inhaltlichen und organisatorischen Freiheitsgraden. Er verbindet seine Arbeit mit Glücksgefühlen, und zwar dann, wenn er im Test gegen sich selber das Spiel zu Ende spielen kann, es also spielbar ist, er etwas erschaffen hat. Ein Spiel wird durch seinen Beruf in einer neuen Form zur Herausforderung. Als Spieleautor muss er nicht mehr nur den Mechanismus eines Spieles erfassen, wie als Spieler, er darf ihn erstellen und andere damit fordern. Hat Holger ein funktionierendes Spiel entwickelt, so liegt seine Belohnung nicht zuletzt darin, dass er das System loslassen

und das Spiel wieder spielerisch wahrnehmen kann. Erst durch den Erfolg in seiner Arbeit gewinnt er wieder Spiel zurück.

A.S.: Ja. Also wenn du das Gefühl hast für dich selber »es spielt«, dann testest du's mit andern.

H.P.: Wenn ich das Gefühl hab, ich kann es äh .. Also es gibt gewisse Leute, denen ich es zeigen kann, ab einem gewissen Stadium. Es gibt Leute, die sind ähm nicht in der Lage ihr .. spielerisches Sein abzulegen und auch mal n bisschen äh sozusagen mitzuhelfen. Also .. ja, also sozusagen, also .. es gibt diese Leute, die dann jedes Spiel, dass sie spielen auf jeden Fall auf gewinnen spielen und auf jeden Fall äh auf die Strategien spielen.

Holger hat komplexe Ansprüche an seine Testspieler. Zum einen sollen sie mitdenken und -helfen, ihr spielerisches Sein ablegen können. Andererseits sagt Holger an anderer Stelle, gehe es ihm im Spiel um Themen, um Erlebnisse (»Also ich finde Themen sehr wichtig im Spiel. Also ich betrachte Spiele mehr als .. ich betrachte Spiele glaube ich inzwischen mehr als .. von der Erlebniswarte her, als von der .. mathematischen Warte her«). Somit sollten die Mitspieler auch die Qualität des Spielerlebnisses testen, wofür man allerdings sein spielerisches Sein nicht abgeben darf. Schließlich benennt er als spielerisches Sein, derer, die es während der Testspiele nicht ablegen können, ihr Streben nach Gewinn und ihr strategisches Vorgehen, beides Merkmale, die wie oben bereits beschrieben eigentlich eher an Arbeit und Leistungsprinzipien erinnern denn an Spiel. Was Holger mit seiner Aussage meint ist, dass diese Testspieler keinen Wechsel zwischen der Spielrealität und Arbeitssituation herstellen können. Dies ständig tun zu müssen, entspricht seinem inneren Konflikt. Er muss sich in diesem Moment für die Arbeit und gegen das Spiel entscheiden, um ein Spiel zu erhalten.

A.S.: Und .. und was bedeutet für dich zu gewinnen in einem Spiel?

H.P.: Nicht mehr so viel wie früher. Also es war mal .. mal wichtiger. Ähm es kommt aufs Spiel an. Wenn das wirklich ein Spiel ist, was ich wirklich gut kann, was ich mit Leuten spiele, die .. die .. die das auch wirklich gut können, und das wirklich n .. in nen richtigen Wettbewerb ausartet, dann ist gewinnen alles und verlieren ist nichts. Zweiter Platz ist sowieso dumm, nur der Erste [undeutlich]. Äh, wenn es mehr was ist, was mich vom .. mathematischen Modell her interessiert, find ich's total spannend, wenn .. wenn dieses Modell abläuft, und verschiedene Sachen passieren und, ja, einfach .. Manche Spiele sind ja auch einfach ein Erlebnis. .. Und dann ist es gar nicht so wichtig zu gewinnen, weil man hat ein schönes Erlebnis gehabt. Also jetzt diese Woche .. hatte ich gespielt, da war ich ein bisschen stinkig, weil äh .. weil das Spiel komplett auf äh Strategie angelegt war, und nur an nem ganz kleinen Element .. nen Zufallsmechanismus drin hatte, und der genau dazu geführt hat, dass ich keine Chance mehr hatte. Also, dass war so'n bisschen so Gut ich hab's auch riskiert, also das muss man dazu sagen, aber das Risiko war denkbar abschätzbar [lacht]. Das war irgendwie so .. es war ganz klar, dass es ne drei Viertel Chance gab, ne. ... Aber ich fand's doof, dass das in dem Spiel so verankert war, weil es so immense Folgen hatte. Also weil ich eigentlich das getan hab, was so spieltech .. spielthematisch sinnvoll erschien, das zu tun. Und alles andere .. also jeder andere Schritt .. also es war .. ich war irgendwie gezwungen dazu zu riskieren, ja, und ich hatte keine großartig andre Chance mehr zu dem Zeitpunkt. Und, das fand ich dann ein bisschen doof. Also es war mir nicht .. nicht so recht.

Holger teilt mit, er bevorzuge Spiele, die einen gut funktionierenden mathematischen Mechanismus besitzen, die jedem eine Chance bieten und die trotzdem thematisch seien. Der entscheidende Faktor im Spiel bleibt dennoch der Wettkampf. Getreu dem Moment der Ambivalenz nach Scheuerl (1994) ist für Holger gewinnen besonders wichtig, wenn das Gleichgewicht zwischen den Anforderungen, also der Stärke seiner Mit-

spieler, und seinen eigenen Fähigkeiten, stimmt. Nicht zuletzt schreibt Buytendijk (1933, S. 50), dass Jungen eher dazu neigen, im Spiel den Wettkampf zu suchen.

Obwohl Holger davon ausgeht, dass er heute mehr das Erlebnis in einem Spiel schätzt, also das Thema des Spiels, das einen irgendwo hinträgt oder aber das gemeinsame Spielerlebnis, sind die meisten Spiele, die Holger spielt, solche mit dem Ziel zu gewinnen, wie er an anderer Stelle beschreibt (»also bestimmt 95 Prozent der Spiele, die ich spiele, wenn nicht mehr, sind Spiele, wo es nachher einen Gewinner gibt«). Seine Aussage, gewinnen sei nicht mehr so wichtig, es zähle mehr das Erlebnis, führt Holger selber *ad absurdum*, wenn er von seiner jüngsten Spielerfahrung berichtet. Holger ist in einem Strategiespiel an einem unerwarteten Glücksfaktor gescheitert. Dieses Erlebnis scheint ihn so tief getroffen zu haben, dass noch zwei Tage später (der Tag des Interviews) seine Verärgerung deutlich spürbar ist (»Und, das fand ich dann ein bisschen doof. Also es war mir nicht .. nicht so recht«). Das Bedürfnis, gewinnen zu wollen, so zeigt sich hier, ist elementar wichtig. Holger kann nicht akzeptieren, dass er in diesem Spiel verloren hat. Seine Enttäuschung rationalisiert Holger. Seine Empörung ist begründet. Er findet eine Erklärung für seine Niederlage in der schlechten Konstruktion des Spiels. Der »Glücksfaktor« hat seine »Planungssicherheit« torpediert. Der erwachsene Spieler wird zum Kind, statt dessen Flexibilität und Hingebung an das Erlebnis zeigt sich allerdings seine Trotzigkeit. Wie tief der Stachel sitzt, offenbart sich daran, dass Holger später im Gespräch, das Thema erneut aufnimmt und beschreibt, wie für ihn in dem Moment des Scheiterns der Zauber des Spiels gebrochen sei.

In dieser Textpassage zeigt sich erneut, wie sich die Spielmotive des Erwachsenen entsprechend den Themen einer Gesellschaft anpassen. Sutton-Smith (1975, 1978) schreibt dazu in Rahmen seiner kulturanthropologischen Theorie, dass sich im spielerischen Sich-messen-Wollen oder -Müssen die Einflüsse einer Leistungsgesellschaft und einer Nation mit Streitkräften widerspiegeln. So muss man Holgers Ansprüche an sich auch in dem Kontext betrachten, dass er es als Vielspieler gewohnt ist, zu gewinnen, er mit seinem Können die Mechanismen von Spielen nicht nur

›knacken‹ kann, sondern als Spieleautor selber erstellt. Er spielt also eigentlich auf einem höheren Level, als der ›gemeine‹ Spieler.

A.S.: Also motiviert dich zum Spielen vor allem, dass es Spaß macht? Oder [undeutlich].

H.P.: Ja. Es motiv .. Wenn's keinen Spaß machen würde, bräuchte ich's nicht zu tun. Also, weil es ja ne freiwillige Tätigkeit ist. Na gut, ich meine, inzwischen ist es mein Broterwerb zu .. Spiele zu erfinden. Und das heißt, es hat nen Teil, nen Teil Arbeitsaspekt immer mit drin. Aber grundsätzlich bin ich .. Also, das ist ja auch sehr witzig, weil es sich gegensätzlich beeinflusst, weil es mich ja auch in meiner Arbeit besser macht. Wenn ich gute .. wenn ich gute Spiele spielen darf, oder Spiele, die .. vielleicht nicht gut sind, aber inspirierend sind, dann hilft mir das ja auch bei meiner Arbeit. Also es ist .. dann hab ich Spaß gehabt an dem Abend, gehe aber am nächsten Tag ins Büro und hab sozusagen noch den Spielabend im Kopf, hab noch das .. das .. das im Kopf so rattert und kann dann vielleicht mich am Morgen gleich hinsetzen, mich an den Rechner setzen und was ausprobieren. Das hilft schon. Also das is nicht .. das ist ja nicht total getrennt, ich mein, ich bin ja nicht dann undeutlich, ich leb ja nicht zwei Leben.

Auf die Frage, ob Spielen für Holger einen Grund habe, möchte er zuerst verneinen, sagt dann aber, dass Spielen den Grund habe, dass es Spaß mache, »wenn's keinen Spaß machen würde, bräucht ich's nicht zu tun. Also weil es ja ne freiwillige Tätigkeit ist«. Dass Spielen einem anderen Grund als dem reinen Selbstzweck dient, widerspricht Holgers Ideal von Spiel als einer Tätigkeit, die ihre Befriedigung in sich selbst findet. Auf weiteres Nachfragen lenkt Holger ein, dass Spielen als sein Broterwerb auch immer einen Arbeitsaspekt beinhaltet. Er sagt, es sei »witzig«, dass sein Spielen und sein Arbeiten sich gegenseitig beeinflussen. Spielen würde ihn in seiner Arbeit besser machen. Die Verwendung des Adjektivs ›witzig‹ verstärkt den Eindruck des Konfliktes, den die Ver zweckung seines Spiels für ihn hat. Holger instrumentalisiert das Spielen als Inspirati-

onsquelle für seine Arbeit, obwohl er Spielen ausdrücklich als das Gegenteil von Arbeit definiert. ›Witzig‹ klingt wie der Versuch der Verharmlosung, er betont damit die Selbständigkeit dieses Prozesses. Dass er sich selber eigentlich untreu geworden ist, begründet er, indem er sagt »Ich lebe ja nicht zwei Leben«. Natürlich beeinflussen sich die verschiedenen Lebensbereiche von Menschen und stehen nicht isoliert nebeneinander. Spiel bereichert seine Arbeit. Was Holger allerdings selber nicht ausspricht, ist, dass diese Vermischung von Spiel und Arbeit sein Spielerleben schmälert. Die ständige Betrachtung des Spiels von der Metaebene verhindert das Hingeben an das Spielerleben, wie auch seine strategische Herangehensweise, die zum Sieg führen soll, das Spielerlebnis trübt. Sobald er verliert, bricht der Zauber. Da es jedoch spielzielinhärent ist, nach Sieg zu streben, ist es auch wieder die gesellschaftliche Komponente die hier ins Gewicht fällt.

In Holgers Fall hat seine Arbeit ihn aber auch ein Stück weit vom Druck des Siegens befreit. Zumindest in dem Moment in dem er einen funktionierenden Spielmechanismus erarbeitet und konstruiert hat kann er sich wieder an dem Spiel als solchem erfreuen.

A.S.: Kann Spielen für dich was, also .. für dich persönlich, kann Spielen da was, was andere Sachen nicht können?

H.P.: Ja Ja Spielen kann ne Gruppe von Leuten in einen .. Zauber legen ... der auch..also so gefesselt wie man sein kann von nem Buch, kann man auch von nem Spiel. Aber von nem Buch kann man nur alleine gefesselt sein. Das ist Punkt eins. [...] Mit dieser Gruppe kann ich nicht zusammen ein Buch lesen. Ich könnte allerdings äh ein Buch vorlesen, dann wären sie auch alle gefesselt. Ich könnte nen Videoabend machen oder gemeinsam ins Kino gehen, mit dieser Gruppe, aber ich kann mit nem Spiel .. Interaktivität erreichen, die die anderen Medien nicht erreichen. Weil die anderen Medien würden ja nur berieseln. Also wenn ich .. wenn ich das Buch .. ja .. wenn ich das Buch vorlese, dann hören Leute zu. Ja. Wenn ich sage nach jedem Kapitel wandert das Buch zu, ist .. bedeutet das ja nur, dass zwar alle

mitarbeiten, aber das Buch .. und sobald ich anfangen sollte, so ..
sozusagen sobald äh ich lese solange vor, bis .. bis ich mich das
erste Mal verhaspel, ja, und krieg die Zeilen gutgeschrieben, die
ich gelesen hab, und wandert das Buch weiter, dann ist es kein
Buch, dann ist es ein Spiel. Ne, weil dann hab ich ne Wertung,
dann hab ich .. dann hab ich ne Interaktivität. Dann gibt's ne
Meisterschaft darin, da versuch ich .. dann gibt's ein Zusatzele-
ment drin, dass ich nicht nur lese, sondern versuche gut zu lesen.
Und es ist dann nicht mehr egal, ob ich ein Wort falsch lese, oder
ich mich verbessere. Natürlich ist auch die Ausdrucksform beim
Lesen ganz wichtig, je besser ich vorlese, desto mehr Zauber ent-
steht, weil wenn ich mich dann verlese, dann zerbricht der Zau-
ber, der sehr, sehr fragil ist ja auch gerne mal. Das passiert ja auch
bei Filmen, die sehr spannend sind, wenn dann irgendwas drin ist,
was keiner versteht, dann sitzt man plötzlich .. sitzt man plötzlich
wieder im Kino und nicht mehr im Film. Und das kann bei Spielen
genau so passieren. Ich spiele, spiel, spiele und das war genau die-
se Sache mit dem, was wir da hatten Dienstag, wo ich da plötzlich
über diesen Glücks .. faktor dadrin gestolpert bin, der .. am An-
fang nicht so wichtig klang, aber dann doch an .. seine Wichtig-
keit hatte, und dann plötzlich der Zauber des Spiels so'n bisschen
.. abnahm. Also deutlich ein Bruch kam, der baute sich zwar wie-
der auf, aber das war dann so ›hmm‹. Deswegen .. das kann Spie-
len. Spielen kann äh .. ist ne Form von Kommunikation auch,
über ein Medium. Äh hat den großen Vorteil .. gleichzeitig äh
hat nicht unangenehme Gesprächspausen aufkommen zu lassen.
Weil wenn aus nem Spiel ne .. Unterhaltung erwächst, und das
Spiel plötzlich unwichtig wird und die er .. Unterhaltung er stirbt
dann, dann kann man sofort weiterspielen. Das ist durchaus ne
sehr .. angenehme Tatsache [lacht], .. dass eben das nicht passiert,
dass man so, ne. Es gibt ja durchaus .. Menschen mit denen ich
mich gerne umgebe, aber mit denen ich gar nicht so viel zu sagen
haben. Und das sind auch teilweise .. Leute mit denen ich gern
spiele.

Spiele ist für Holger ein Medium, das einen mit anderen Menschen aktiv verbindet und ein gemeinsames besonderes Erlebnis schafft. Es kann sogar intimer sein, als sich zu unterhalten, da man sich, wie Holger zu Eingang des Gesprächs beschreibt, im Spiel durchaus von einer privaten Seite zeigt (»weil man ja .. auch es gibt ja Spiele, wo man sich auch anders gibt, als man normal ist und wo man sozusagen äh auch Teile seiner Persönlichkeit entblößt im Spielen, die man nicht unbedingt den Leuten entblößen will, die nicht mitspielen«). So kann er sich auch mit Menschen nahe sein, mit denen er sich wenig zu sagen hat. Gleichzeitig verlangt diese Art der Interaktion auch keine tiefere Auseinandersetzung mit dem Gegenüber. Das Spiel scheint von Holger mitunter zu diesem Zweck eingesetzt zu werden. Die Gemeinschaft im Spiel hat jedoch noch eine andere Funktion. Sie schafft die Vergleichswerte, andere Spieler, an denen Holger sich messen kann. An dieser Textpassage präsentieren sich sehr schön Holgers Denkmuster und die für ihn relevanten Faktoren eines Spiels. Das durchaus sinnliche, erlebnisorientierte Vorlesen eines Buches wird zu einem Wettkampf, gar zu einer Meisterschaft ausgebaut. Ein Bruch des Zaubers bedeutet, dass man verloren hat. Der Zauber des Spiels steht nicht nur für die eigene Schönheit des Spiels, das erhebende Gefühl einer eigenen zeitlosen Sphäre, sondern auch für den Rausch des Sieges.

A.S.: Also findest du, also ne Selbstverwirklichung findest du dann also schon eher in deiner Arbeit oder eher im Spiel?

H.P.: Nee, in meiner Arbeit. Also meine .. also wenn ich meine Arbeit nicht hätte, dann würde mir das den ganzen Tag spielen auch nichts bringen.

Spiele steht für Holger, wie mittlerweile deutlich geworden ist, zu großen Teilen, vielleicht sogar hauptsächlich, unter dem Aspekt seiner Arbeit als Spieleautor. Schließlich ist der zentrale Satz des Interviews, »also wenn ich mein Arbeit nicht hätte, dann würde mir das den ganzen Tag spielen auch nichts bringen«. Holgers Spiele dient nicht zuletzt seiner Arbeit. Spielen gehört zwar zu den wichtigen Freizeitbeschäftigungen in

seinem Leben, aber seine Selbstverwirklichung findet er in seiner Arbeit, die trotz allem – oder besser – in seinem Fall ganz besonders viel spielerische Momente beinhaltet.

Spieleautor zu werden scheint, von außen betrachtet, nur die logische Konsequenz für jemanden zu sein, der das Spielen in seiner Quantität bereits ausgereizt hat und sich gleichzeitig sehr intensiv mit der Spielszene identifiziert. Da er sein Spielen in einen erfüllenden Beruf umgewandelt hat, muss er nicht mehr im selben Maße seine Herausforderung und Bestätigung im Spielen suchen, wie er es zu anderen Zeiten getan zu haben scheint. Sein Beruf kompensiert seine Bedürfnisse viel besser. Das Glücksgefühl entsteht nicht beim Gewinnen, sondern beim Schaffen eines funktionierenden Spiels.

Holgers Beschreibungen von Spiel, entsprechen durchaus dem, was man auch in der Literatur über Spiel lesen kann, sind von ihm zum Teil dieser entnommen. Allerdings lässt sich ein Unterschied zwischen der Beschreibung von Spiel und dem Erleben von Spiel feststellen. Die von Holger genannten, auf Huizinga (1991) zurückzuführenden Eigenschaften des Spiels, entsprechen nicht zwangsläufig der Realität der von ihm gespielten Spiele. So spielt Holger viele Spiele zweckgebunden, zum Beispiel als Inspiration für seine Arbeit als Spieleautor oder zum Messen seiner mentalen Fähigkeiten. Spiel ist in dem Moment nicht, wie er eigentlich annimmt, der Arbeit entgegengesetzt.

Die Diskrepanz zwischen dem Erleben und dem Beschreiben von Spiel, stellt ein großes Problem in der Untersuchung von Spiel dar. Von der äußeren Beschreibungs- oder Betrachtungsebene einer Tätigkeit lässt sich nicht zwangsläufig auf das Erleben von Spiel schließen, wie umgekehrt die Verknüpfung einer Tätigkeit zum Beispiel mit einem äußeren Zweck, nicht zwangsläufig darauf schließen lässt, dass die Tätigkeit nicht als Spiel erlebt wird. So ist die Zweckfreiheit des Spiels meines Erachtens ein Ideal, das dem frühen Kindesalter vorbehalten ist.

Oerter (1993, S. 280ff.) schreibt, dass das Spiel sich im Erwachsenenalter häufig in andere Lebensbereiche integriert, zum Beispiel in den der Arbeit. Somit ist es wahrscheinlich Teil der Realität des Erwachsenenalters in unserem sozialen Kontext, dass die typischen Wesensmerkmale

von Spiel, allen voran sicherlich die Zweckfreiheit, häufig eingeschränkt vorkommen. Ergänzend findet man bei Keller (1997), dass mit dem Erwachsenwerden das Spiel allmählich aus dem Blick verloren und durch Arbeiten ersetzt wird. Auch Holger hat sein Spielen eingeschränkt und seine Arbeit in seinen Lebensmittelpunkt gerückt. Seine Arbeit besitzt dabei nach wie vor viele spielerische Elemente. So habe ich mit Keller (1997) und Heller (1994) bereits beschrieben, dass die Möglichkeit des Erlebens von Arbeit als Spiel unter anderem von der Größe der Handlungsfreiheit in der Arbeitstätigkeit abhängt, und dass man spielähnliche Erfahrungen dementsprechend häufiger unter Selbstständigen findet. Holger wird erfüllt von einer Tätigkeit, in deren Rahmen er seine Kreativität nutzen und etwas schaffen kann und die er autonom gestalten darf.

Dass Arbeit von Holger als dem Spiel übergeordnet betrachtet wird, verdeutlicht allerdings auch den gesellschaftlichen Status von Arbeit. Holger grenzt Spiel ganz im Sinne der Spiel- und Freizeitforschung von der Arbeit ab. Stepinas (2005) Gedanken werden in diesem Interview plastisch. Es zeigt sich, wie das Spiel im Dienste der Arbeit steht, es in seinem Leistungsgedanken von ihr geprägt ist, in diesem Fall das Spiel sogar noch entfremdeter ist als die Arbeit. Die auf das Spiel angelegten Maßstäbe unserer Arbeitswelt haben dazu geführt, dass die Erlebnisse des Spiels irgendwann nicht mehr ausreichen. Nicht umsonst hat hier jemand sein Spiel zum Beruf gemacht.

► Anmerkungen

- 1 Dieses Interview wurde meiner Diplomarbeit mit dem Titel *Die subjektive Bedeutung von Spiel im Erwachsenenalter. Theoretischer Entwurf und qualitative Analyse* von 2006 entnommen.

► Literatur

Benesch, Horst (1980). *Spiel als therapeutische Alternative. Neue Trends zum Spielverhalten der Erwachsenen*. Tübingen: Studien-Verlag.

Buytendijk, Frederik J. J. (1933). *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe*. Berlin: Kurt Wolff.

- Chateau, Jean (1969). *Das Spiel des Kindes*. Paderborn: Ferdinand Schöningh.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (2000). *Das flow-Erlebnis*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Dorsch, Psychologisches Wörterbuch (2004). Göttingen: Hans Huber.
- Elkonin, Daniil (1980). *Psychologie des Spiels*. Köln: Pahl-Rugenstein.
- Freud, Sigmund (2000). Jenseits des Lustprinzips. In ders., *Studienausgabe, Band III: Psychologie des Unbewussten* (S. 213-272). Frankfurt am Main: Fischer.
- Fröhlich, Werner D. (1998). *Wörterbuch der Psychologie*. München: Deutscher Taschenbuchverlag.
- Groos, Karl (1922). *Das Spiel. Zwei Vorträge von Karl Groos*. Jena: Gustav Fischer.
- Guggenberger, Bernd (1988). *Wenn uns die Arbeit ausgeht: die aktuelle Diskussion um Arbeitsverkürzung, Einkommen und die Grenzen des Sozialstaats*. München: Hanser.
- Heckhausen, Heinz (1978). Entwurf einer Psychologie des Spielens. In Andreas Flitner (Hrsg.), *Das Kinderspiel*. (S. 138-155). München: Pieper.
- Heller, Waltraud (1994). *Arbeitsgestaltung*. Stuttgart: Enke.
- Hessen, Sergius (1975). Anome, heteronome und autonome Aktivitäten. In Hans Scheuerl (Hrsg.), *Theorien des Spiels* (S. 88-92). Weinheim: Beltz.
- Huizinga, Johan H. (1938/1991). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Keller, Paula E. (1997). *Arbeiten und Spielen am Arbeitsplatz. Eine Untersuchung am Beispiel von Software Entwicklung*. Frankfurt: Campus.
- Oerter, Rolf (1993). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. München: Quintessenz.
- Schaller, Julius (1861). *Das Spiel und die Spiele: ein Beitrag zur Psychologie wie zum Verständnis des geselligen Lebens*. Weimar.
- Scheuerl, Hans (Hrsg.). (1975). *Theorien des Spiels*. Weinheim: Beltz.
- Scheuerl, Hans (1994). *Das Spiel. Bd.1. Untersuchung über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim: Beltz.
- Stepina, Clemens K. (2005). *Das Spiel als Inbegriff des Menschen? Kritik an einer konservativen Schiller-Rezeption*. Online-Publikation: http://www.schiller-jahr2005.de/materialien/text_c_stepina/index.html (Stand: 15.08.2006).
- Sutton-Smith, Brian. (1975). Konfliktsozialisierung im Spiel. In Hans Scheuerl (Hrsg.), *Theorien des Spiels* (S. 123-130). Weinheim: Beltz.
- Sutton-Smith, Brian (1978). *Die Dialektik des Spiels*. Schorndorf: Karl Hofmann
- Zurek, Adam (2007). *Psychologie der Entfremdung. Eigen, fremd, entfremdet*. Kröning: Ansanger.